

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar setiap manusia untuk menjamin keberlangsungan hidupnya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, pendidikan berasal dari kata dasar “didik” yang mempunyai arti proses ataupun cara. Namun dalam segi istilah pendidikan mempunyai arti proses mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.¹ Oleh karena itu, pemerintah berkewajiban memberikan pelayanan pendidikan yang bermutu kepada setiap warganya tanpa terkecuali. Pendidikan juga harus diberikan kepada setiap orang tanpa memandang perbedaan etnik/suku, kondisi sosial, kemampuan ekonomi, politik, keluarga, bahasa, lokasi yang terpencil, identitas gender, agama/kepercayaan, dan perbedaan variasi dalam kesehatan fisik atau mental.

Setiap warga Indonesia diberikan kesempatan untuk mendapatkan pendidikan, tak terkecuali baik yang berada di dalam pelosok, atau anak berkebutuhan khusus. Seperti yang telah dijelaskan dalam UUD 1945 pada pasal 4 ayat 1 no 20 tahun 2003 telah dinyatakan bahwa “Pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan

¹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, “KBBI Daring,” 2016.

bangsa.”² Namun terkadang hal ini menimbulkan pendapat yang kurang baik terhadap seseorang yang memiliki kekurangan. Dengan adanya stigma negatif tersebut menyebabkan rasa kurang percaya diri, dikucilkan, direndahkan dan tersingkirkan dari lingkungannya terlebih sering terjadi kepada anak yang memiliki kebutuhan khusus yang mana hal ini dapat memicu pengendalian emosi yang tidak stabil pada diri anak. Peserta didik adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang menjalankan kegiatan pendidikan. Ia dijadikan sebagai pokok persoalan dalam semua gerak kegiatan pendidikan dan pengajaran. Sebagai pokok persoalan, anak didik memiliki kedudukan yang menempati posisi yang menentukan dalam sebuah interaksi. Guru tidak mempunyai arti apa-apa tanpa kehadiran anak didik sebagai subjek pembinaan. Jadi, anak didik adalah kunci yang menentukan terjadinya interaksi edukatif.³

Sekolah Luar Biasa (SLB) adalah institusi pendidikan yang menawarkan pembelajaran khusus bagi siswa dengan kondisi yang berbeda dari siswa pada umumnya. Perbedaan kondisi ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang khusus. Oleh karena itu, guru dituntut untuk merancang metode pembelajaran yang efektif agar siswa berkebutuhan khusus dapat memahami materi dengan baik..

Sekolah Luar Biasa, yang lebih dikenal dengan singkatan SLB, merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan proses pembelajaran

² Presiden Republik Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi, 2003.

³ Bahri Syaiful, “Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif” (Rineka Cipta, 2014).

yang dirancang khusus untuk siswa-siswa yang memiliki kondisi yang berbeda dibandingkan dengan siswa pada umumnya. Perbedaan kondisi ini mengharuskan adanya pendekatan dan penanganan yang unik dalam proses pembelajaran agar dapat memenuhi kebutuhan khusus masing-masing siswa. Oleh karena itu, guru dituntut menyiapkan model pembelajaran yang efektif untuk kepehaman siswa berkebutuhan khusus.

Adanya kebutuhan khusus pada siswa memerlukan pendekatan pembelajaran yang berbeda, dan model interaktif menawarkan solusi yang beragam. pembelajaran interaktif mengacu pada interaksi antara peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan pengajar, atau juga peserta didik dengan media/sumber belajar. Interaksi yang pertama terjadi bila pengajar memberikan kondisi dimana peserta didik memungkinkan melakukan kegiatan bertanya, menanggapi, mendiskusikan, atau mempresentasikan materi. Pembelajaran dengan pendekatan berpusat pada peserta didik mendorong peserta didik dapat melakukan interaksi ke segala arah (antar teman, pengajar, dan media).⁴

Salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari adalah pendidikan agama Islam, baik bagi anak-anak normal di Madrasah maupun bagi anak-anak berkebutuhan khusus di SLB. Pembelajaran ini bertujuan untuk membekali anak dalam berperilaku dan menjalankan ibadah sehari-hari, serta untuk meningkatkan ketaqwaan mereka kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pentingnya

⁴ I Wayan Dasna, "Hakikat Pembelajaran Inovatif Dan Interaktif," *Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*, 2015, 44.

pendidikan agama Islam dalam konteks ini tidak hanya bersifat akademis, tetapi juga membawa dampak positif pada aspek moral dan spiritual siswa. Pembelajaran interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dapat diakses, membantu siswa merasakan relevansi materi agama Islam dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Penelitian ini berfokus pada peserta didik di SMPLB Negeri Sumbang Bojonegoro yang terdiri dari disabilitas penglihatan, pendengaran, intelektual dan fisik. SMPLBN Sumbang Bojonegoro diambil sebagai fokus karena peran pentingnya sebagai lembaga pendidikan yang menyediakan layanan khusus untuk anak-anak dengan beragam kebutuhan. Di sini, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva di bidang pendidikan agama Islam menjadi relevan mengingat aspek spiritual juga merupakan bagian penting dalam perkembangan holistik siswa.

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Agama Dan Budi Pekerti bagi siswa dengan hambatan berfikir di SMPLBN Bojonegoro didasarkan pada prinsip inklusi dan kesetaraan. Selain itu, permasalahan yang terjadi di SMPLBN Sumbang diantaranya secara teori siswa Kesulitan dalam memahami materi pelajaran, seperti Pendidikan Agama Islam, serta rendahnya motivasi belajar, yang menyebabkan siswa mengalami keterlambatan dalam berpikir. Oleh karena itu, penerapan media interaktif berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran sholat di SMPLBN Sumbang Bojonegoro sangat diperlukan agar siswa mudah memahami materi yang

diajarkan, menarik perhatian dan minat belajar, serta menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif dirancang untuk memfasilitasi partisipasi aktif anak-anak berkebutuhan khusus, memperhatikan keberagaman kemampuan mereka. Implementasi model pembelajaran interaktif dalam pendidikan agama Islam bagi anak berkebutuhan khusus di SMPLBN Sumbang Bojonegoro mencerminkan komitmen untuk meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas pembelajaran bagi siswa dengan kebutuhan khusus, khususnya tuna grahita.

Hal ini sejalan dengan temuan yang telah dilakukan oleh Wahyu Nurqholifah (2021), dengan judul “Strategi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Tunagrahita Kelas IX Di Sekolah Luar Biasa Negeri Sugihwaras” dalam penelitian tersebut membahas tentang strategi pembelajaran pendidikan agama Islam pada siswa tunagrahita/ siswa dengan hambatan berpikir, hal ini menjelaskan tentang bagaimana strategi pembelajarannya tanpa mengetahui hasil belajar secara spesifik setiap BABnya, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menekankan dalam media pembelajarannya dan lebih berfokus pada pembelajaran shalatnya.

Berdasarkan konteks penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk menyelidiki lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif untuk anak tunagrahita/ siswa dengan hambatan berpikir pada pembelajaran shalatnya dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Pembelajaran Shalat

Bagi Siswa Dengan Hambatan Berpikir Di SMPLB Negeri Sumbang Bojonegoro.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, dalam penelitian ini peneliti memfokuskan beberapa permasalahan yang akan dibahas, yaitu :

1. Bagaimana implementasi media aplikasi canva sebagai pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Agama Dan Budi Pekerti bagi siswa dengan hambatan berfikir di SMPLBN Sumbang Bojonegoro?
2. Apa dampak implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Agama Dan Budi Pekerti bagi siswa dengan hambatan berfikir di SMPLBN Sumbang Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian di atas, peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan implementasi media aplikasi canva sebagai pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Agama Dan Budi Pekerti bagi siswa dengan hambatan berfikir di SMPLBN Sumbang Bojonegoro.
2. Mendeskripsikan dampak implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Agama Dan Budi Pekerti bagi siswa dengan hambatan berfikir di SMPLBN Sumbang Bojonegoro

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran khusus untuk anak berkebutuhan khusus dalam konteks Pendidikan agama Islam dan memberikan dasar empiris untuk pengembangan media atau pembelajaran yang lebih menarik dan inklusif.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru, siswa dan peneliti. Penjelasannya sebagai berikut :

a. Guru

Penelitian ini diharapkan membantu guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan sehingga guru dapat menggunakan media ini untuk memberikan dukungan yang lebih baik kepada anak berkebutuhan khusus.

b. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pemahaman yang lebih baik dan kemandirian belajar pada siswa yang memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan belajar masing-masing.

c. Peneliti

Penelitian ini memberikan peluang bagi peneliti untuk mengumpulkan data terkait efektivitas media pembelajaran ini pada anak berkebutuhan khusus tun grahita serta dapat memberika wawasan dalam strategi pembelajaran yang dapat diterapkan pada lingkungan Pendidikan lainnya.

E. Definisi Operasional

Berikut adalah penjelasan singkat tentang istilah yang terdapat dalam judul penelitian :

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau platform yang digunakan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif melalui interaksi langsung antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan materi pembelajaran secara dinamis dan engaging. Berikut adalah beberapa contoh media pembelajaran interaktif.

2. Pembelajaran/ materi shalat

Proses pengajaran dan pemahaman tentang tata cara, gerakan, dan bacaan shalat yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Tunagrahita/ anak dengan hambatan berfikir

Siswa yang memiliki keterbatasan kognitif yang mempengaruhi kemampuan berpikir, memahami, dan mengingat informasi atau materi yang didapat Ketika pembelajaran di sekolah.

F. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1
Orisinalitas Penelitian

Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1. Muhammad Syukri, H. Jamaluddin, Muh. Azkar, 2023 dengan judul “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Luar Biasa Negeri 3 Lombok Timur”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian terhadap implementasi Pendidikan agama Islam bagi anak berkebutuhan khusus. 2. Penelitian yang digunakan metode penelitian kualitatif 	Pada penelitian terdahulu fokus pada pembelajaran agama Islam, sedangkan penelitian ini berfokus pada penggunaan media interaktif berbasis aplikasi canva pada implementasi pembelajaran PAInya.
2. Wahyu Nurqholifah (2021), Strategi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Tunagrahita Kelas IX Di Sekolah Luar Biasa Negeri Sugihwaras	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama meneliti tentang Metode pembelajaran pada anak tunagrahita. 2. Metode penelitian yang digunakan sama yaitu metode kualitatif 	Strategi pembelajaran yang tidak menggunakan media canva untuk pembelajarannya
3. Ramandani, Della Ayu, 2023 dengan judul “Implementasi Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (Siswa Tunagrahita) Di SMPLB Negeri Batang”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama meneliti pembelajaran interaktif Pendidikan agama Islam bagi anak berkebutuhan khusus 2. Fokus penelitian pada anak berkebutuhan khusus yang sama yaitu tuna grahita 	Media yang digunakan pada penelitian terdahulu tertulis menggunakan audio visual sedangkan pada penelitian ini lebih spesifik yaitu menggunakan canva yang dimana tidak hanya audiso visual saja
4. Agus Muzaed Alex Yahya (2020), Efektivitas Penggunaan Media Video tutorial Pada Pembelajaran Tata Cara Berwudhu Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas 2 di SLB Tutwurihandayani Kecamatan Kapas Bojonegoro	Fokus pada anak tunagrahita	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode yang digunakan berbeda yaitu kuantitatif 2. Media pembelajaran yang berbeda 3. Kelas yang diteliti 4. Materi pembelajaran

G. Sistematika Pembahasan

BAB I : Pendahuluan, meliputi konteks penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian dan definisi operasional.

BAB II : Kajian pustaka, membahas tentang apa yang dimaksud dengan media pembelajaran interaktif, aplikasi canva, pendidikan agama Islam dan anak tuna grahita/ siswa dengan hambatan berfikir.

BAB III : Metode penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, sumber data, Teknik pengumpulan data serta Teknik Analisa data.

BAB IV : Laporan dan hasil penelitian, membahas tentang paparan data dan temuan penelitian, sub bab paparan data secara umum meliputi keadaan sekolah, keadaan guru, keadaan peserta didik dan lokasi penelitian. Sedangkan temuan penelitian meliputi temuan data pada saat penelitian studi kasus di lapangan yaitu menjawab atas rumusan masalah pada judul Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Agama Dan Budi Pekerti bagi siswa dengan hambatan berfikir di SMPLBN Sumbang Bojonegoro.

BAB V : Penutup terdiri dari kesimpulan dari penelitian ini yang selanjutnya, diikuti dengan memberikan saran sebagai perbaikan atas segala kekurangan, serta disertai dengan lampiran-lampiran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran Interaktif

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Hal ini sesuai dengan apa yang tercantum dalam Permendikbud No.103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pasal 2.⁵

Model pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan belajar yang merujuk pada pandangan konstruktivis. Model belajar ini merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk berani mengungkapkan keingintahuannya dan ketidaktahuannya terhadap konsep yang sedang dipelajarinya. Model ini sering dikenal sebagai pendekatan “pertanyaan siswa”, di mana guru berusaha untuk menggali pertanyaan siswa. Tahapan pada model pembelajaran interaktif terdiri atas: tahap persiapan, tahap pengetahuan awal, tahap kegiatan eksplorasi, tahap pertanyaan siswa, tahap penyelidikan, tahap pengetahuan akhir dan tahap refleksi.⁶

Sedangkan Media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk 4 proses selanjutnya⁷

⁵ Ika Dyah Kurniati et al., “Buku Ajar,” 2015, 5.

⁶ Ari Widodo, “Model Interaktif,” n.d., http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/PENDIDIKAN_IPA_DI_SD/BBM_6.pdf, diakses pada 13 februari 2024

⁷ Radinal Fadli et al., “Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di Sekolah Menengah Kejuruan,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)* 1, no. 1 (2020): 9–15.